
PlayStation
ポピュラス™
ザ・ビギニング



はじめに「闇」が生まれた。
そして聖なる「マナ」が闇から生まれた。
そしてマナとともに、「力」が生まれた。
別の世界が生まれた。
別の種族が生まれた。
我らの終焉を願い、
疫病のごとく、天界へ群がる「民」が生まれた。
聖なるマナが、炎のごとく肉体を満たしてゆく。
我には見える。
力が、我が肉体を満たしてゆくのが見える。
我の到来は太古の伝説より語り継がれり。
我は民を導くもの。
我は選ばれしもの。
我が名はシャーマン。
平和の時は彼方へと過ぎ去り、戦の時は来た——。

For Japan Only

プレイヤー 1人

アナログコントローラ対応

SLPS 02085

CONTENTS

※ 掲載のソフト画面は、開発中のものです。

はじめに

あなたはシャーマン。
原始部族の神聖なる指導者。
その使命は"神"になること。
知識と力を駆使して強力な軍隊
をつくりあげ、
スペルを解き放ち、
行く手をさえぎるものは、
ひとつ残らず破壊するのだ。

すべての惑星を支配するとき、
初めてあなたは全能の神となる。



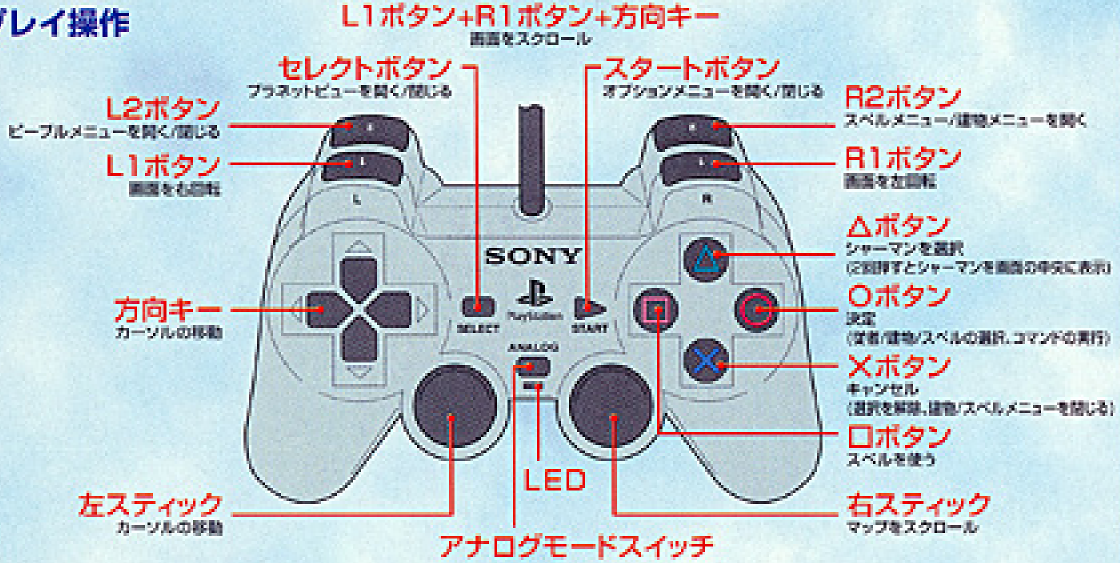
コントローラ操作

アナログコントローラ

●メニュー操作

方向キー	カーソルの移動	○ボタン	決定/項目の切りかえ	×ボタン	キャンセル/前画面へ戻る

●プレイ操作



コントローラ

従来のコントローラでも操作は同じです。



- ●アナログコントローラのアナログモードスイッチを押してLEDを点灯した状態にすると、左/右スティックを使えるようになります。
- ●プレイステーションの電源をOFFにすると、LEDは消えてしまいます。左/右スティックで操作をおこなう場合は、プレイステーションの電源をON/OFFする度に、アナログモードスイッチを押して、LEDを点灯させてください。
- ●アナログコントローラの振動機能は、メインメニューまたはオプションメニュー内の「オプション」(→4ページ参照)で、ON/OFFすることができます。
- ●アナログコントローラの振動機能は、LEDが消えている状態でも対応しています。



●ピープルメニュー　L2ボタン

従者の選択/確認をします。

カーソル移動	方向キー左右
従者の切りかえ	方向キー上下
選んでいる項目の従者を選択	○ボタン
選んでいる項目の全従者を選択	□ボタン
メニューを閉じる	L2ボタン

●スペル/建物メニュー　R2ボタン



スペルメニュー

スペルの選択をします。

カーソル移動	方向キー左右
スペルの選択	○ボタン
スペルチャージON/OFF	□ボタン

メニューを切りかえ	R2ボタン
スペル/建物メニューを終了	×ボタン



建物メニュー

建設する建物の選択をします。

カーソル移動	方向キー左右
建物の選択	○ボタン

メインメニュー



ゲームを始めるとメインメニューが表示されます。

ニューゲーム
新規にゲームをはじめます。

ロードゲーム
セーブしたゲームをロードします。

オプション
ゲーム内の各種設定ができます。ON/OFFの切りかえは○ボタンでおこないます。

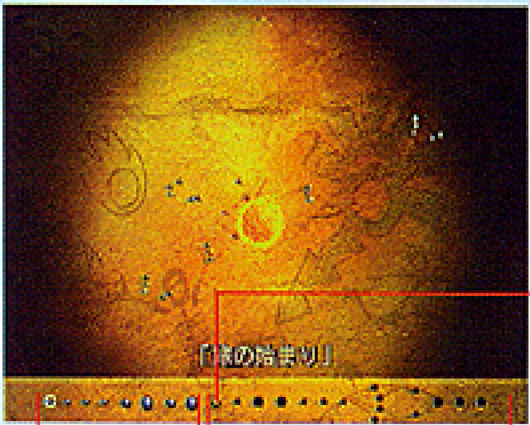
スクリーン調整	方向キーでスクリーン位置を調整できます。
サウンド	サウンドのON/OFFを設定できます。
操作オプション	
セレクト	"ON"にすると、選択した従者が命令を実行した後、そのまま選択された状態を持続します。"OFF"にすると、従者が命令を実行した後、選択は解除されます。
スクロール	"ON"にすると、方向キーでカーソルを画面の端へ移動させて、画面をスクロールさせることができます。"OFF"にすると、方向キーでは画面をスクロールさせることはできません。L1/R1ボタンを同時に押しながら、方向キーで画面を移動させてください。
スマートメニュー	"ON"にすると、ピープルメニュー、スペル/建物メニューを開いたときに、直前に選択した項目にカーソルが表示されます。"OFF"にすると、常に初期設定の位置にカーソルが表示されます。
振動	"ON"にすると、シャーマンが攻撃を受けたときなどに、アナログコントローラ(デュアルショック)が振動します。

チュートリアル
実際にゲームをしながら、基本的な操作方法を覚えられます。

CREDITS
制作スタッフを表示します。

序章　レベル選択画面

シャーマンが神になるためには、ソーラーシステムのすべてのレベルを征服しなければなりません。ソーラーシステムには25のレベルがあり、中心よりもっとも遠く離れたレベルから順番に征服していきます。○ボタンを押すとゲーム開始です。



次のレベル

一度クリアしたレベル:すでにクリアしたレベルは、いつでもプレイ可能です。方向キー左右でレベルを選んで、○ボタンでレベルを開始できます。

まだクリアしていないレベル

第1章　世界の始まり

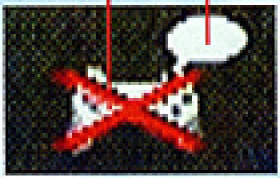
シャーマン降臨

いよいよ旅の始まりです。シャーマンが周りに何人かの勇士を従えて登場しましたね。そこが"転生の地"です。



転生の地

シャーマンは敵に倒されても"転生の地"から復活できます。ただし、シャーマンが倒されたときに従者が一人も生き残っていない場合は、復活できません。その時点でゲーム終了になってしまいます。シャーマンに注がれるマナを作り出す従者がいないと、転生のパワーも無くなるためです。
これは敵部族のシャーマンも同じです。敵部族を滅ぼすためには、その部族を一人残らず倒さなければなりません。

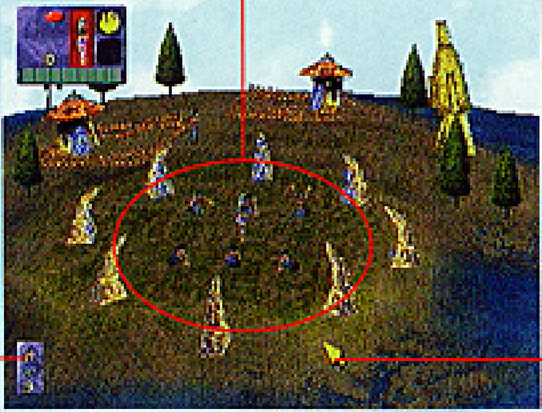


与えられた使命

開始直後、シャーマンがそのレベルでおこなうべき使命が語られます。同時に、カメラが自動的に動いてそのレベルの要所を紹介してくれます。カメラの移動を途中でやめたい場合は、×ボタンを押してください。
オートスクロール中、ナレーション中は、画面右下にアイコンが表示されます。

世界の見かた

ゲーム画面

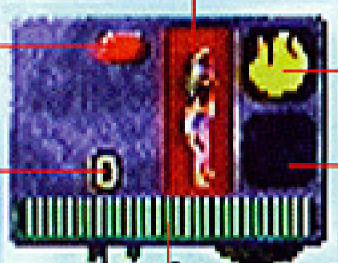


転生の地
シャーマンは、各レベルに現れるときに転生の地を造り、敵に倒された時はここで復活します。転生の地を破壊したり、そこに建物を建てることはできませんが、定住地の起点として重要なポジションになります。

カーソル
方向キーでカーソルを画面の端へ移動させると、画面がスクロールします。
※「操作オプション」で設定の変更が可能です。(→4ページ「オプション」参照)

従者アイコン
存在する従者の職業と人数を表示します。(→15ページ「従者の役割」参照)

シャーマンウィンドウ



シャーマン
シャーマンの様子を表示します。シャーマンは△ボタンで選択できます(△ボタンを2回押すとシャーマンを画面の中央に表示)。背後の赤い部分がシャーマンのステータスで、ダメージを受けると赤いバーが下がり、すべてが無くなると死んでしまいます。

敵の部族カラー
現在のレベルに存在する敵部族を、色で表示します。

選択人数
現在選択されている従者の数を表示します。

選択スペル
現在選択されているスペルを表示します。選択されているスペルは□ボタンで使えます。(→24ページ「スペルの使いかた」参照)

敵シャーマンが使用したスペル
敵シャーマンが使ったスペルが、アイコン(各部族の色で表示)で表示されます。

マナのチャージ
スペルにマナがチャージされる速度を表示します。(→9ページ「マナ」参照)

プラネットビュー

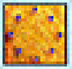


世界の様子を広範囲に見渡したい場合は、プラネットビューを使います。
ゲーム画面でセレクトボタンを押してください。方向キーで世界を回転させ、建物や従者の様子を広範囲に観察できます。再びゲーム画面に戻りたい場合は、○ボタンかセレクトボタンを押します。

プラネットビューでのアイコン

●(大)	シャーマン/死の天使	■	炎の戦士
●(小)	勇者	▲	スパイ
◆	戦士	●(灰色)	野人
＋	伝道師		

 小屋
アイコン中の点で、そこに住んでいる従者の数を表示します。

 転生の地

 ストーンヘッド

 トーテムポール

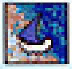
 オベリスク

 知識の部屋

 ガードタワー

 見張りがいるガードタワー

 気球

 ボート

※その他のアイコンは、建物パネルのアイコンを参照してください。

オプションメニュー



ゲーム画面でスタートボタンを押すと、ゲームが一時停止してオプションメニューが表示されます。ゲーム中の設定はここで変更してください。

ゲームオプション
オプションの設定をします。(→4ページ「オプション」参照)

メモリーカード
ゲームのセーブやロードをおこないます。(→28ページ「ゲームのセーブ／ロード」参照)

ミッション
現在のレベルでシャーマンが果たさなければならない使命を知ることができます。

ボイスのリプレイ
ゲーム中に語られた直前の音声を再生します。

ゲームに戻る
ゲームを再開します。

レベルをやり直す
現在のレベルでのプレイを中断して、レベル選択画面に戻ります。

終了
メインメニューに戻ります。このオプションを選択すると、現在のゲーム進行がすべて失われます。

第2章　世界のしくみ

マナ

ポピュラスの世界では、"マナ"と呼ばれるエネルギーが存在し、シャーマンがスペルを使う場合や、様々な訓練小屋で従者を鍛えるときに必要になります。マナは、従者が仕事をしていたり、小屋の中で暮らしていると自然に生み出されます。中でも特に多くのマナを生み出してくれるのが勇士です。
スペルを多く使ったり、大勢の従者を訓練小屋で鍛える場合などでマナが足りなくなる場合は、勇士の様子を確認してください。ガードポストで見張りをさせたり、建物を建てさせたり、小屋に入れると、マナの生産が増えます。



マナのチャージ
マナの生産速度を表示します。

バーが低い場合……………………マナの生産が遅いことを示しています。勇士たちの仕事を見直し、小屋に入居させる必要があるかもしれません。
バーが高い場合……………………最適な速度でマナが生産されています。
バーが赤く点滅している場合…生み出されたマナを使う場所がなく、無駄に消費していることを示しています。チャージするスペルを見直してみてください。

水

シャーマンや従者は、水に落ちると溺れてしまいます。水辺での戦闘には注意してください。

木

木は建物を建てるための材料になります。それぞれの木からは最大４本の木材がとれますが、木を完全に切り倒してしまうと、再生するまでに長い時間がかかります。限られた木材をうまく使いこなしてください。
また、木の伐採は勇士にしかできない仕事です。

部族

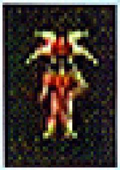
この世界には４種類の部族が存在します。４部族ともに世界制覇をもくろんでいて、互いに戦いを繰り広げています。各部族は、それぞれの部族カラーを身につけ、同じ色の建物を建設しているので、すぐに見分けられます。ユーザーが操作する部族のカラーは青色です。

ユーザーの部族



部族カラー：青色

ダキニ族



部族カラー：赤色

マタク族



部族カラー：緑色

チャマラ族



部族カラー：黄色

野人

野人は、どの部族にも属さない原住民で、世界を放浪しています。野人を改心させて部族の一員にするためには、彼らに「コンバート」のスペルをかけます。レベル開始後、なるべく早めに野人をコンバートして従者を増やしましょう。(→22ページ「スペルの種類」参照)



レベルクリア

クリアの条件はそれぞれのレベルによって違いますが、基本的に、シャーマンを信奉する味方部族を繁栄させ、そのレベルに登場するすべての敵部族を、一人残らず消し去ることです。ただし、指定されたアクションを実行しなければクリアできないレベルも存在します。各レベルのはじめに語られる使命を遂行してください。レベルクリア後には、そのレベルでの戦いの成績と、手に入れたスペルや建物の知識が表示されます。



第3章 世界の進めかた

さて、"転生の地"に登場したシャーマンですが、世界征服のために、何から始めればいいか?
レベル1「旅の始まり」を舞台にして、世界征服の基本的な進めかたを解説します。

シャーマンを動かそう

まずはじめにシャーマンを動かしてみましょう。シャーマンを選択する場合は△ボタンを1回押します。シャーマンが明るく表示されているはずです。シャーマンに限らず、選択されている従者は明るく表示されます。
続けてもう一回△ボタンを押すと、シャーマンを画面の中央に表示することができます。
カーソルの周りになにか表示されましたか? シャーマンや従者を選択したときは、このカーソルアイコンが表示されます。

カーソル

選択したシャーマンや従者へ行動を指示する場合は、カーソルを使います。方向キーでカーソルをいろいろな場所へ移動させてみてください。指示できる行動がアイコンで表示されるので、○ボタンを押すと、選択したシャーマンや従者が指示を実行します。(→16ページ「従者の操りかた」参照)



従者を動かそう



次は従者を動かしてみましょう。その前に大事なポイントは、×ボタンを押してシャーマンの選択を解除しておくこと。選択の解除をしないと、シャーマンも一緒に行動してしまうので注意してください。
さて、従者の選択です。選択したい従者にカーソルを合わせ○ボタンを押します。また、複数の従者をまとめて選択したい場合は、○ボタンを押しながら方向キーでカーソルを移動させます。光が射す四角形の内側に選択したい従者入れて、○ボタンを離すと選択できます。この選択方法はシャーマンにも可能です。



選択が終わったら、カーソルを移動させて○ボタンを押すと、従者たちは行動を開始します。たとえば、シャーマンにカーソルを移動させ、○ボタンを押すと、選択されている従者たちは、シャーマンの周りを護衛し始めます。

小屋を建てて勇士を増やそう

小屋は従者たちの安息の場です。小屋に勇士を住まわせると、マナを多く生産できて、新たな勇士も誕生します。ゲームの序盤では、小屋を建て、人口を増やすことが重要になります。

小屋のプラン

それでは小屋を建ててみましょう。R2ボタンを2回押して建物メニューを表示させます。方向キーで「小屋」パネルを選択して○ボタンを押すと、小屋のプランが画面に表示されます。プラン全体が黄色くなる地点が建設可能な場所です。方向キーで建物プランを移動させ、○ボタンで設置してください。プランは続けて設置できますが、やめたい場合は×ボタンを押してください。
設置した建物プランの取り消しは、建物メニューで「建物の解体」パネルを選択してから、取り消したいプランにカーソルを合わせ、○ボタンを押します。
(→21ページ「建物の解体」参照)



建物の入り口
プランを設置する時に○ボタンを押し続けながら、L1/R1ボタンを押すと、入り口を変更できます。

小屋の建設

プランを設置すると、ひまな勇士が自然に近寄ってきて、建設を始めます。そして小屋が完成すると、勝手に住み始めます。ある程度時間がたつと、大きな小屋への建てかえが始まり、新たな勇士も生まれます。

遺跡を礼拝しよう

地上には太古に建てられた様々な遺跡が存在します。遺跡を見つけたら、なるべく早いうちに礼拝しておきましょう。遺跡を礼拝すると、役に立つ様々な現象が起こります。

ストーンヘッドを礼拝

レベル1の転生の地の横には、前後に首を振る巨大な石像があります。シャーマンまたは従者を選択してからカーソルをストーンヘッドに合わせ、○ボタンを押して礼拝しましょう。一定時間が過ぎると、「土地隆起」スペルが手に入ります。スペルは一度に4発しか貯めることができないので、4回分のスペルが手に入ったら、礼拝をやめてもよいでしょう。

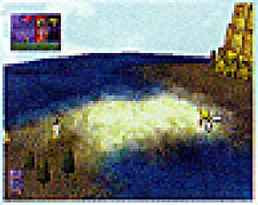


様々な遺跡を礼拝することで、スペルや建物の知識などが手に入ります。

スペルを使おう

では、手に入れた「土地隆起」スペルを使ってみましょう。R2ボタンを１回押してスペルメニューを表示させます。方向キー左右で「土地隆起」スペルを選択して○ボタンを押してください。シャーマンウィンドウの選択スペルが「土地隆起」スペルのアイコンに変わるはずです。

橋を架ける



レベル１では３つの島があります。この「土地隆起」スペルを使わなくては、敵がいる島まで渡れません。まず、真ん中の島に「土地隆起」スペルで橋を架けてみましょう。スペルはシャーマンだけが使うことができます。橋を架けたい場所にシャーマンを移動させたら、対岸にカーソルを移動させて□ボタンを押します。これで島がつながりました。

敵を攻撃しよう



陸続きになった真ん中の島には、敵部族の勇士１人が遺跡「知識の部屋」をガードしています。従者を何人か選択して、この敵の勇士にカーソルを合わせ、○ボタンを押して攻撃しましょう。勇士同士なら力も互角なので、数の勝負で勝てるはずです。
真ん中の島には２つの遺跡、「ストーンヘッド」と「知識の部屋」があります。さっそく礼拝しましょう。

戦士を登場させる



敵部族を見渡すと、勇士のほかに、なにやら剣を持っている強そうな従者が目に付きます。これが戦士です。戦士は勇士３、４人を平気で倒す強者です。こちらも「知識の部屋」を礼拝して手に入れた「戦士訓練小屋」を建て、戦士を育てましょう。何人かの従者を選択してから、建設された戦士訓練小屋にカーソルを移動させ○ボタンを押すと、戦士の訓練が始まります。

一気に攻め込もう！



戦士も育てあげ、そろそろ勇士の数も増えているはずです。このへんで一気に敵部族へ攻め込んでみましょう。シャーマンはもちろん、できるだけ多くの従者を選択します。万が一、突入した部隊がシャーマンもろとも全滅した場合に備えて、数人の勇士は残しておきましょう。

敵部族の島に「土地隆起」スペルで橋を架けたら、真ん中の島のストーンヘッドを礼拝して手に入れた「ライトニング」スペルを使えるように選択しておきます。あとは特攻あるのみです。従者たちは敵部族の従者や建物に近づくと、自動的に攻撃を開始するので、シャーマンは少し後方から「ライトニング」スペルで参戦しましょう。海に落ちないように注意すれば、難なく征服できるはずです。

レベル征服

さあ、ダキニ族を滅ぼすことができたでしょうか。敵部族の建物をすべて破壊する必要はありませんが、一人でも敵部族が残っていると、レベルクリアにはなりません。生き残っている敵を探すときは、セレクトボタンを押して、プラネットビューを使うと簡単です。
レベルをクリアすると、そのレベルでの結果と手に入れたスペルや建物の知識が表示されます。○ボタンを押して、次のレベルへ進みましょう。

第4章　従者

世界征服のため、シャーマンの手足となって活躍するのが従者です。従者をうまく操ることが、世界征服への第一歩です。

従者の役割

まずは各職業の特徴や役割を知っておきましょう。従者には５種類の職業があって、それぞれの職業ごとに役割も違います。



勇士

戦闘：弱い　特技：建物の建設、マナの生産　仕事：建物の建設/修理、小屋での安息

メモ：最も基本的な従者です。木を伐採して建物を建設できるのは勇士だけです。また、スペルや従者の訓練などで必要になるマナを最も多く生み出すのも勇士です。勇士が小屋で安息の時間を過ごしているときや、なにかの仕事をしているときは、マナを最大限に生み出してくれます。



戦士

戦闘：接近戦最強　特技：戦闘、破壊　仕事：最前線で臨戦態勢

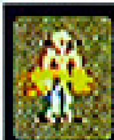
メモ：従者を戦士訓練小屋で訓練すると戦士になります。剣と盾を携えており、接近戦ならば最強の従者です。相手が勇士ならば戦士1人でかなりの人数を倒すことができるでしょう。



伝道師

戦闘：普通　特技：布教活動　仕事：最前線で布教活動

メモ：従者を伝道師訓練小屋で訓練させると伝道師になります。敵の勇士、戦士、炎の戦士、スパイに教えを説き、味方に付けることができます。戦闘は得意ではありませんが、伝道師同士の戦いは頻繁におこります。高い場所にいるほど、布教範囲が広がります。



炎の戦士

戦闘：遠距離戦　特技：火の玉スペル　仕事：高い場所で見張り

メモ：従者を炎の戦士訓練小屋で訓練すると炎の戦士になります。両手から生み出す火の玉を投げつけて攻撃する、スペル戦士です。視野が広く射程距離も長いため、シャーマンの護衛や見張りを得意とします。高い場所にいるほど、攻撃範囲が広がります。



スパイ

戦闘：弱い　特技：変装　仕事：敵部族に潜入

メモ：従者をスパイ訓練小屋で訓練するとスパイになります。変装して敵部族にもぐり込み、さりげなく建物に火をつけるのが彼らの仕事です。(変装方法は17ページ「ピープルメニュー」項目参照)

従者の操りかた

従者の操作には3つのステップがあります。[従者を選択]→[従者へ命令]→[選択を解除]が操作の手順です。

ステップ1 従者を選択

従者にいろいろな命令を実行させるためには、まず、操りたい従者を選択しなければなりません。
従者の選択には2通りの方法があります。

その1 直接選択する

画面上のカーソルを使って、選択したい従者を直接選択する方法です。方向キーで、選択したい従者にカーソルを合わせ、○ボタンを押すと選択できます。複数の従者を選択したい場合は、○ボタンを押したまま方向キーを動かして、黄色い四角形を表示させます。○ボタンを離すと、四角形内にいる従者をすべて選択できます。



選択したい従者にカーソルを合わせて○ボタンを押します。



選択されている従者は明るく表示され、選択されている従者の人数はシャーマンウィンドウの敵部族カラーの下とカーソルに表示されます。

その2 ピープルメニューで選択する

ピープルメニューを使って、従者を選択します。L2ボタンを押してピープルメニューを表示させ、方向キーで各項目にカーソルを移動させて、○ボタンで選択します。世界に散らばっている従者たちを選択する場合に便利です。(→17ページ「ピープルメニュー」参照)

ステップ2 従者へ命令

従者を選択したら、その従者たちへ命令をします。方向キーで様々な場所にカーソルを移動させると、カーソルの右下にアイコンが表示されます。それが命令の内容です。目的のアイコンが表示されているのを確認して○ボタンを押すと、従者たちは命令を実行します。

命令の種類


移動


移動できない場所


建物に入る


建物を建てる


木を伐採する/木材を拾う


礼拝する


攻撃する/布教する


見張り/シャーマンの護衛


ボートに乗る


気球に乗る

ステップ3 選択を解除

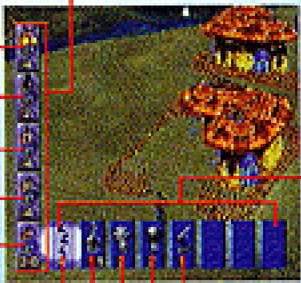
命令が終わったら、×ボタンを押して従者の選択を解除しておきましょう。選択を解除しないと、次に選択した従者たちと一緒に行動することになります。

ピープルメニュー

いろいろな場所に散らばる従者たちの情報を一目で確認できるのがピープルメニューです。従者情報の確認だけでなく、従者の選択やスパイの変装もこのピープルメニューで操作できます。

ピープルメニュー操作

ゲーム中、画面左には従者パネル(現在の従者の職業とその人数を表示)が縦一列に並んでいます。L2ボタンを押すと、一番下に表示されている職業のピープルメニューがパネルの横に表示されます。メニュー表示を各職業へ切りかえたい場合は、方向キー上下で従者パネルをスクロールさせてください。



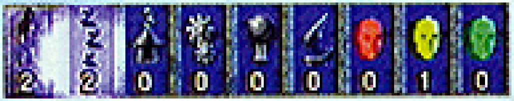
ピープルメニューを使った従者選択

ピープルメニューでも従者の選択ができます。いろいろな場所に散らばっている暇な従者たちを選択するときなどに便利です。

1. L2ボタンを押してピープルメニューを表示させます。
2. 方向キー上下で、メニューを表示させる職業を選びます。
3. 方向キー左右で、選択したい項目へカーソルを移動させます。
4. ○ボタンを選択したい人数分押します。(×ボタンで選択をキャンセルできます。□ボタンを押すと、選んでいる項目の従者を全員まとめて選択できます。)
5. L2ボタンを押して、ピープルメニューを閉じます。

スパイの変装

スパイの変装はスパイのピープルメニューでおこないます。



1. 変装させたいスパイを選択します。
2. L2ボタンを押してピープルメニューを表示させます。
3. 方向キー上下で、スパイのピープルメニューを表示させます(ここで変装させるスパイを選択しても良い)。
4. 方向キー左右で変装させる敵部族の色にカーソルを移動させ、○ボタンを押します。
5. L2ボタンを押して、ピープルメニューを閉じます。

従者の訓練

従者は、それぞれの訓練小屋で訓練を受けると、転職することができます。そのためにはまず、訓練小屋を建設しなければなりません。(→19ページ「建物の建てかた」参照)建設された各種の訓練小屋へ従者を入居させると、一定時間の後に転職が完了します。訓練にはマナが必要になるので注意しましょう。

伝道師について

伝道師は、敵の勇士、戦士、炎の戦士、スパイに対して教えを説き、仲間にしてしまう能力を持っています。伝道師の前では、戦士が何人束になろうと無力です。ただし、布教中の伝道師に邪魔が入ると、戦いが始まってしまうので注意してください。

第5章 建物

建物の建設も非常に重要な要素です。いつ、どこに、どんな建物を建てるかによって、戦況がガラリと変わります。建物を建設するためには、多く時間と労力が必要になってくるので、効率よく建設できるようにしましょう。

建物の入手

建物は知識の部屋を礼拝すると入手できます。(→26ページ「遺跡」参照)

建物の種類

この世界に登場する建物はすべて重要な役割を持っています。建物の特徴を把握しておきましょう。



小屋

小屋は従者たちが安心して暮らす場所です。従者が小屋にいるとき、多くのマナを生み出します。また、一定時間が経つと、小屋から新たな勇士が生まれ、人口を増やすこともできます。



ガードタワー

1人だけが入れる見張りの塔です。ガードタワーは、建物の中で唯一どこにでも建設できる建物で、開拓にもってこいです。はじめにガードタワーを建て、そのまわりに他の建物を建設していくのが手順です。



戦士訓練小屋

戦士を育てる建物です。従者を入居させると、一定の訓練時間をかけて戦士に鍛え上げます。訓練にはマナが必要で、訓練時間はマナの生産量によって変わります。



伝道師訓練小屋

伝道師を育てる建物です。従者を入居させると、一定の訓練時間をかけて伝道師を誕生させます。訓練にはマナが必要で、訓練時間はマナの生産量によって変わります。



スパイ訓練小屋

スパイを育てる建物です。従者を入居させると、一定の訓練時間をかけてスパイに鍛え上げます。訓練されたスパイは、スパイのピープルメニューで変装させ、その敵陣営へ潜入させることができます。訓練にはマナが必要で、訓練時間はマナの生産量によって変わります。



炎の戦士訓練小屋

炎の戦士を育てる建物です。従者を入居させると、一定の訓練時間をかけて炎の戦士に鍛え上げます。訓練にはマナが必要で、訓練時間はマナの生産量によって異なります。



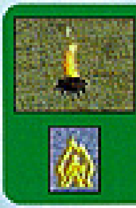
ボート小屋

ボートを製造する建物です。勇士を入居させると、ボートの製造が始まります。ボートの製造にはマナと木材を必要とします。ボートはこの世界で水上を移動できる唯一の乗り物で、5人まで乗ることができます。



気球小屋

気球を製造する建物です。勇士を入居させると、気球の製造が始まります。気球の製造にはマナと木材を必要とします。気球は世界中どこでも移動できる乗り物で、2人まで乗ることができます。



ガードポスト

ガードタワーと同じくどこへでも設置することができる見張り所です。ただし厳密にいうと建物ではないので、開拓には利用できません。

建物の建てかた

建物を建てるには、[建物メニューから建物を選択]→[プランの設置]→[建設] の3つのステップが必要です。そして、建物の建設には重要な2つのきまりがあります。このきまりに注意して建物の建設をしてください。

★きまり1 新しく建てる建物は、すでに建設されている建物の周りか、"転生の地"の周りにしか建設できません。ただし、ガードタワーだけは例外で、どこにでも建てることができるので、定住地の開拓に利用できます。
★きまり2 建物の建設や解体、小屋の改築は勇士にしかできません。

ステップ1 建物を選択

はじめに建物メニューから建設する建物を選択します。R2ボタンを2回押して建物メニューを表示させ、方向キー左右で建設する建物へカーソルを移動させて、○ボタンを押してください。ゲーム画面に建物のプランが表示されます。

建物メニュー

現在のレベルで建設可能になる建物:レベルにある知識の部屋を礼拝すると建設可能になります。



建設できる建物

ステップ2 建物のプランの設置



表示されている建物のプランを建設場所に移動させ、○ボタンを押して設置します。このプランの上に建物が建てられます。ただし、水上や急斜面の土地、建物の破壊やスペルによるダメージグランドなど、プランが一部分でも赤く表示される場所には、プランを設置することはできません。

建物の入り口

建物のプランに矢印で表示されているのが建物の出入り口です。プランを建設場所に移動させ、○ボタン押し続けながらL1/R1ボタンを押すと、出入り口の方向を変えられます。出入り口は、従者がスムーズに出入りできる方向に向けておきましょう。

プランのキャンセル

一度設置した建物のプランを取り消したい場合は、建物メニューから「建物の解体」パネルを選択して、取り消したい建物プランにカーソルを移動させ、○ボタンを押します。

ステップ3 建設開始

設置したプラン上で建物の建設をはじめます。プランの近くにひまな勇士がいる場合は、自動的に建設を開始します。誰も建設を始めようとしない場合は、何人かの勇士を選択して、プラン上にカーソルを合わせ、○ボタンを押します。
建設が始まると勇士たちは土地を平らにし、木材を集めはじめます。建設する建物によって、必要になる木材の量も完成までの時間も違います。



建物の利用

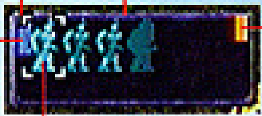
入居/訓練

すべての建物は、最低1人以上の従者を入れることができます。訓練小屋に入居させると訓練が開始され、ボート小屋/気球小屋では、勇士を入れるとボート/気球の製造が始まります。
建設した建物へ入るように命令するためには、従者を選択してから、入居させたい建物へカーソルを移動させ、○ボタンを押します。



建物インフォメーション

従者を誰も選択していない状態で建物にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、建物インフォメーションが表示され、入居している従者や建物の状況などを確認できます。



入居している従者への命令方法

入居中の従者へも命令をあたえることができます。

1.建物にカーソルを合わせ、○ボタンを押して、建物インフォメーションを表示させます。
2.選択したい従者へカーソルを移動させ、○ボタンを押します。選択された従者は明るく表示されます。
3.×ボタン押して建物インフォメーションを閉じます。建物インフォメーションを閉じても、従者の選択はキャンセルされません。
4.通常の従者への命令と同じように、カーソルを移動させ、○ボタンで命令します。

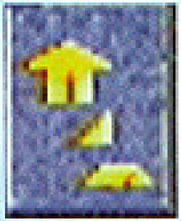
建物の解体

いったん建てた建物を解体して、木材に戻すこともできます。周りに木材が少ないとき、建物の場所を移動させたいときなどに使います。
解体の命令を出すと、建物の中にいる従者は外に出され、中に入れなくなります。
建物の解体も勇士にしかできません。住んでいる従者の中に勇士がいる場合は、自動的に建物の解体が始まります。

建物の解体方法

1. R2ボタンを2回押して建物メニューを表示させます。
2. 方向キー左右で「建物の解体」パネルにカーソルを移動させ、○ボタンを押します。
3. 解体の命令をするカーソルが表示されるので、解体したい建物に移動させ、○ボタンを押します。
4. 解体命令をした建物の中やその近くに勇士がいる場合は、自動的に解体が始まります。勇士が近くにいない場合は、勇士を選択して建物にカーソルを移動させ、○ボタンを押して解体を命じます。

「建物の解体」パネル



小屋の改築

小屋を建設すると、はじめに「小さな小屋(収容人数3人)」が建てられます。しばらくの間、従者を小屋に住まわせておくと、「普通の小屋(収容人数4)」、「大きな小屋(収容人数5)」へと改築が可能になります。改築時期は、建物インフォメーションの右にオレンジ色のバーで表示され、バーがいっぱいになると、改築が可能になったことを示しています。このバーは、住んでいる従者が多いほど、上がるスピードも速くなります。
小屋の改築も勇士にしかできません。中に勇士が入居している場合は、改築の時期が来ると自動的に改築をはじめます。

気球/ボートについて

気球小屋やボート小屋に勇士を入居させると、気球/ボートの製造が始まります。できあがった気球やボートは、そこに乗っているシャーマンまたは従者を選択して移動させます。どちらの乗り物も、一定時間誰も乗っていない状態が続くと、自然に消えてしまいます。

第6章 スペル

スペルはシャーマンだけが使うことができる強力な力です。このスペルを使いこなせると、シャーマン１人で敵部族にかなりのダメージをあたえることも可能です。

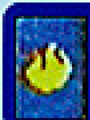
スペルに必要なマナについて

スペルを使うためにはマナが必要です。そのため、十分な量のマナがたまっていないと使えないスペルが出てきます。マナは従者たちが働いているときや、小屋で休んでいるときに作られます。マナのほとんどは勇士たちが作るので、勇士の数が多いほど、マナのチャージ速度も上がります。

スペルの覚え方

スペルは、世界に存在する遺跡を礼拝すると覚えられます。覚えられるスペルには２種類のパターンがあります。１回覚えたらマナをチャージすることで何回でも使うことのできる普通のスペルと、マナに関係なく手に入れたチャージ数のみ使えるシングルスペルです。何度も使える普通のスペルは青いチャージ数で、シングルスペルは赤いチャージ数で表示されます。(→24ページ「スペルメニュー」参照)

スペルの種類



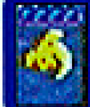
ブラスト

ターゲットを中心にして爆発を起こします。ブラストはシャーマンがはじめから使えるスペルです。このスペルだけはマナを消費しないで使え、味方の従者にはダメージをあたえません。



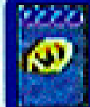
コンバート

一定範囲内の野人を改心させ、味方の勇士に変えます。



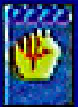
蜂の大群

蜂の大群を出現させ、敵を一定時間混乱させることができます。



透明

ターゲット先の数人の従者を、敵から一定時間見えなくすることができます。また、敵に攻撃されると効果が切れてしまいます。



マジックシールド

ターゲット先の数人の従者を、敵のスペルによる攻撃から一定時間ダメージを受けなくします。



土地隆起

ターゲット先の陸地まで土地を盛り上げ、海などを渡れるようにします。



ライトニング

ターゲット先に落雷させ、敵を吹き飛ばします。落雷の地点にいる味方従者にもダメージを与えてしまうため、注意が必要です。



トルネード

ターゲット先に竜巻を発生させます。竜巻はスペルを放った方向に一定時間進み続けます。建物を破壊するにはもってこいのスペルです。



土地平坦

一定範囲の地面を平坦にします。従者たちの移動が楽になり、建物も建設しやすくなります。



浸食

地面を陥没させ、水面に沈めます。



死の天使

空中を舞う死の天使を呼び出し、敵を一定時間攻撃し続けます。



ハルマゲドン

すり鉢状の地形を創り出し、そのレベルにいるすべての部族が集合して、一斉に戦いをはじめます。一発逆転が望める特別なスペルです。ただし、一度使うとすべての操作ができなくなり、1つの部族が勝ち残るまで戦いが続けられます。



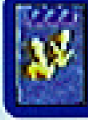
テレポート

ターゲット先へ瞬時に移動します。シャーマン自身のみに有効です。



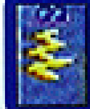
催眠

敵の従者に一定時間催眠をかけ、こちらの命令に従わせます。



腐食

底なし沼をつくりだし、敵を呑み込みます。一定人数の敵を呑み込むと、自動的に消滅します。



地震

地震を発生させ、地割れを引き起こします。



ファイアーストーム

一定範囲に火の玉を降り注ぎます。



火山噴火

巨大な火山を創り出し、噴火させます。噴火を起こした地点は壊滅状態になる強力なスペルです。



血の欲望

従者の攻撃力を、一定時間飛躍的に上昇させます。

スペルの使いかた

スペルを使うためには、[スペルメニューからスペルを選択]→[ターゲットを決める]→[スペルを放つ]の3つのステップが必要です。

ステップ1 スペルを選択

はじめに使いたいスペルをスペルメニューから選択します。R2ボタンを押してスペルメニューを表示させ、方向キー左右で使いたいスペルパネルにカーソルを移動させて、○ボタンを押してください。シャーマンウィンドウの「選択スペル」に選んだスペルのアイコンが表示されます。

スペルメニュー



現在のレベルで手に入れられるスペル
今のレベルにある遺跡を礼拝することで手に入れることができます。

マナをチャージしているスペル
パネルの下にチャージバーのあるスペルは、常にマナがチャージされているので、何度でもスペルを放つことができます。

シングルスペル
スペルチャージ数が赤く表示されるスペルはマナをチャージできません。このスペルはチャージ数だけしか放つことができません。

マナのチャージがオフになっているスペル
マナのチャージがオフになっているスペルは、チャージバーが表示されません。そのスペルにはマナがチャージされず、その分、別のスペルへのチャージが速くなります。



スペルチャージ数
放てるスペル回数を表示します。表示された青または赤の点の回数だけスペルをかけられます。

チャージバー
チャージバーは、マナのチャージ状態を表示します。

スペルチャージのオン/オフ切りかえ

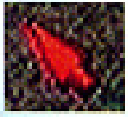
限られたマナをそれぞれのスペルに効率よく分けるため、スペルごとにスペルチャージのオン/オフを設定できます。スペルパネルにカーソルを合わせ、□ボタンで切りかえてください。スペルチャージをオフにすると、そのスペルにはマナをチャージしません。特定のスペルを速くチャージしたいときなどに使います。

ステップ2 目標を決める

スペルを使いたい場所や敵にカーソルを合わせます。シャーマンがその場から移動しなくてはスペルを放てない場所は、カーソルが赤く表示されます。スペルによって射程距離に違いがあるので、実際に使って確認してください。



射程距離内のカーソル



射程距離外のカーソル

スペルの射程距離

スペルにはシャーマンが移動せずに放てる射程距離があります。射程距離はスペルの種類によって違いますが、より高い場所にシャーマンを移動させることによって、各スペルの射程距離も長くなります。高台のガードタワー上などでは、その場からかなり遠くまでスペルを放つことができます。

ステップ3 スペルを放つ

□ボタンでスペルを放ちます。スペルはシャーマンを選択していなくても使えます。射程距離の外(カーソルが赤く表示されている地点)にカーソルを合わせて□ボタンを押した場合は、その目標が射程距離に入る場所までシャーマンが移動してスペルを放ちます。



第7章　遺　跡

世界各地には遺跡が点在しています。遺跡を礼拝することによって様々な恩恵にあずかれます。

遺跡の種類



ストーンヘッド
古代文明人が世界に残した巨石像です。ストーンヘッドを礼拝するとシングルスペルが手に入ります。



オベリスク
神の恩恵にあずかれます。ただし、オベリスクを礼拝できるのはシャーマンだけです。



トーテムポール
この遺跡を礼拝すると、世界のどこかで、味方部族に有利なスペルが自動的に起こります。



知識の部屋
敵シャーマンが持っている知識の一部を蓄えておくモニュメントです。知識の部屋を礼拝し、その中に入って知識を得られるのはシャーマンだけです。

礼拝

礼拝命令は、シャーマンか何人かの従者を選択して、遺跡にカーソルを合わせ、○ボタンを押します。遺跡の種類によって礼拝に必要な人数も変わるので、遺跡情報をチェックしてから礼拝を始めましょう。

遺跡情報

従者を誰も選択していない状態で、遺跡にカーソルを合わせ、○ボタンを押すと、遺跡情報が表示されます。この遺跡情報で、礼拝に必要な人数を知ることができます。
礼拝に必要な人数よりも少ない人数では、効果が発生するまでに時間がかかります。礼拝を始めると表示される青いバーで、その遺跡が効果を発生させるまでの時間を確認できます。

終章 世界制覇にむけて

この世界をどう戦うか。ゲーム序盤の攻略を簡単に紹介します。

レベル１ 旅の始まり

11ページ「世界の進めかた」を参照してください。

レベル２ 夜の訪れ

戦士訓練小屋を建て、戦士で攻め込みましょう。マタク族は、みずから攻撃をしかけてくることはありませんが、戦士による防衛力の強い部族です。手に入れられるスペルで、敵シャーマンのいるガードタワーを吹き飛ばすのも一つの戦略です。

レベル３ 信仰の危機

伝道師が登場します。トーテムポールを礼拝して知識の部屋への道を開き、「伝道師訓練小屋」の知識を入手しましょう。戦士だけで攻め込むと相手部族の伝道師に諭されてしまいます。伝道師には伝道師で対抗してください。

レベル４ 力の結晶

はじめて敵部族の積極的な攻撃を体験するレベルです。まず、転生の地近くの知識の部屋と、ストーンヘッドを礼拝しましょう。転生の地のそばには、居住地を広げるスペースはもうありません。丘の反対側にガードタワーを建て、そこに新しい居住地を開拓するのがベストです。野人のコンバートも忘れずにおこなってください。

敵部族の侵攻パターンを読み、要所にガードタワーを建設するのがポイントです。島の中央部にある知識の部屋を早めに礼拝し、ライトニングスペルを手に入れておくと楽に進められます。

レベル５ 死の天使

時間制限のある特殊なレベルです。ダキニ族が守りを固めるガーゴイルへ時間内にたどり着かないと、ダキニ族に味方する死の天使が蘇生してしまいます。離れ孤島の野人をコンバートして、ある程度戦力が整ったら、一気に攻め込んでください。小屋の建設は必要ないでしょう。

重要なのは土地隆起スペルの使い方です。ダキニ族の居住地に点在する丘へうまく橋を架けるように使えば、島を縦断できます。ダキニ族のシャーマンへは、ライトニングスペルが有効です。

レベル６ 橋

チャマラ族とマタク族の２つの部族が敵となります。両部族の侵攻にかなり手こずるでしょう。攻略のポイントは、催眠スペルを使って、チャマラ族の戦士をトーテムポールへ礼拝させることです。２つの部族を戦わせることで、自陣への侵攻をやわらげることができます。

おそらく、かなりの長期戦になることでしょう。まずはマタク族に狙いを定め、「土地隆起」スペルを入手して、島の中央部へ抜ける谷を塞いでしまうのもひとつの作戦です。

ゲームのセーブ/ロード

ゲームのセーブ方法

ゲームのセーブは、オプションメニューの「メモリーカード」でおこないます。

1.ゲーム画面でスタートボタンを押して、オプションメニューを表示させます。
2.「メモリーカード」を選んで○ボタンを押します。
3.「セーブゲーム」を選んで○ボタンを押します。
4.「メモリーカード差込口１」を選んで○ボタンを押します。
5.ゲームのセーブを開始します。

セーブ/ロードの注意

■メモリーカードは、メモリーカード差込口１のみに対応しています。
■メモリーカード使用ブロック数…15ブロック
■メモリーカードの空き容量が足りない場合は、プレイステーション本体のメモリーカード画面で空き容量を確保してください。

ゲームのロード方法

ゲームのロードは、メインメニューの「ロードゲーム」でおこないます。また、ゲームプレイの最中にロードをしたい場合はオプションメニューの「メモリーカード」でもゲームをロードできます。

1.メインメニューで「ロードゲーム」を選んで○ボタンを押します。ゲームプレイ中の場合は、ゲーム画面でスタートボタンを押してオプションメニューを表示させ、「メモリーカード」-「ロードゲーム」を選択します。
2.「メモリーカード差込口１」を選んで○ボタンを押します。
3.ゲームのロードが始まります。

CREDITS

PRODUCTION
Executive Producer: Richard Leinfellner
Producer: Simon Harris
Associate Producer: Andy Nuttall
Team Administration: Lisa Stokes

DESIGN
Game designed by: The Populous Team, Bullfrog Productions
Level Designers: Ken Malcolm, Alex Cullum
Assistant Level Designers: Dan Riley, Lawrence Doyle
Additional Level Design: Pete Blow, Rajan Tande, Richard Leinfellner

DEVELOPMENT
DEVELOPED BY: CLIMAX
President, Climax Group: Karl Jeffery
Executive Vice President: Tim May
Executive Producer: Chris Hadley
Producer: Chris Eden
Lead Programmer: Leigh Bird
Engine Programmer: ZZKJ
Programmers: Dave Owens, Tony Mack
Additional Programming: Damian Stones, Giles Constant, Chris Bull, Steve Legg
Technical Consultant: Gary Liddon
Technical Support: Micheal Archer
Lead Artist: Doug Townsley
Artists: Agust Fridriksson, James Brace, Alan Weaver
Storyboard Artist: Niki Broughton
Climax Web Site: Cal Blagbrough, Caroline Miller

QA
European Studios
Test Manager: Dominic Murphy
Lead Testers: Lawrence Doyle, Andy Miller
Assistant Lead Tester: Jeff Brutus
Testers: Rob Stevens, Martin Hall, Braydon Burgess, Mark Ross,
Jeremy Harris, Nathan Smethurst
Head of Climax Quality Assurance: George Buggins
Climax Quality Assurance: James Parham, Ian Coles

FMV
Writers: Steve Brown, James Leach
FMV Steve Brown, Steve Leney, Jamie Bradshaw, Jason Lord,
DigiMania Limited, member of the Digital Animation Group plc.

AUDIO
Audio Producer: Nick Laviers
Music Composer: Mark Knight
Additional Composition: Russell Shaw, Andy Nuttall
Sound Design: Adele Kellett, Bill Lusty, Adrian Moore
English Voice Actor:Robert Aandy
Voiceover Casting: Steve Brown

JAPAN LOCALIZATION TEAM
Producer:[illegible]
Assistant Producer:[illegible]
QA Leader:[illegible]
Tester:[illegible]
Package/Software Manual Designer:[illegible]、NICK-[illegible]
Software Manual Editor: [illegible]
Product Manager: Don Tamanaha Mesa
Special Thanks: 寺田克也、Chris Thompson、[illegible]、Masataka Nemoto

Package Illustration：寺田克也

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。